ESTRUCTURA

TODO COMIENZA CON UNA IDEA…

- Toda posible situación con una buena dosis de imaginación puede convertirse en una historia.

ORDENANDO LAS IDEAS

- Fichas de texto
  - Para organizar las ideas y no forzarnos a escribir un guión cuando aún no estamos listos.

«THE OUTLINE»

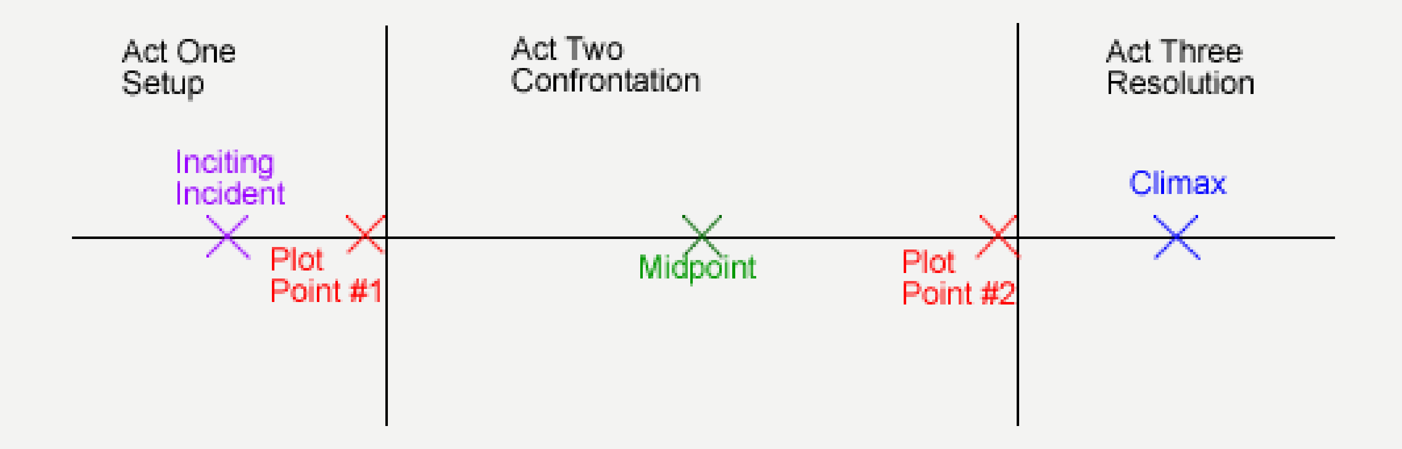
- Escribir un par de líneas sobre cada una de las escenas que forman la historia (en orden cronológico)

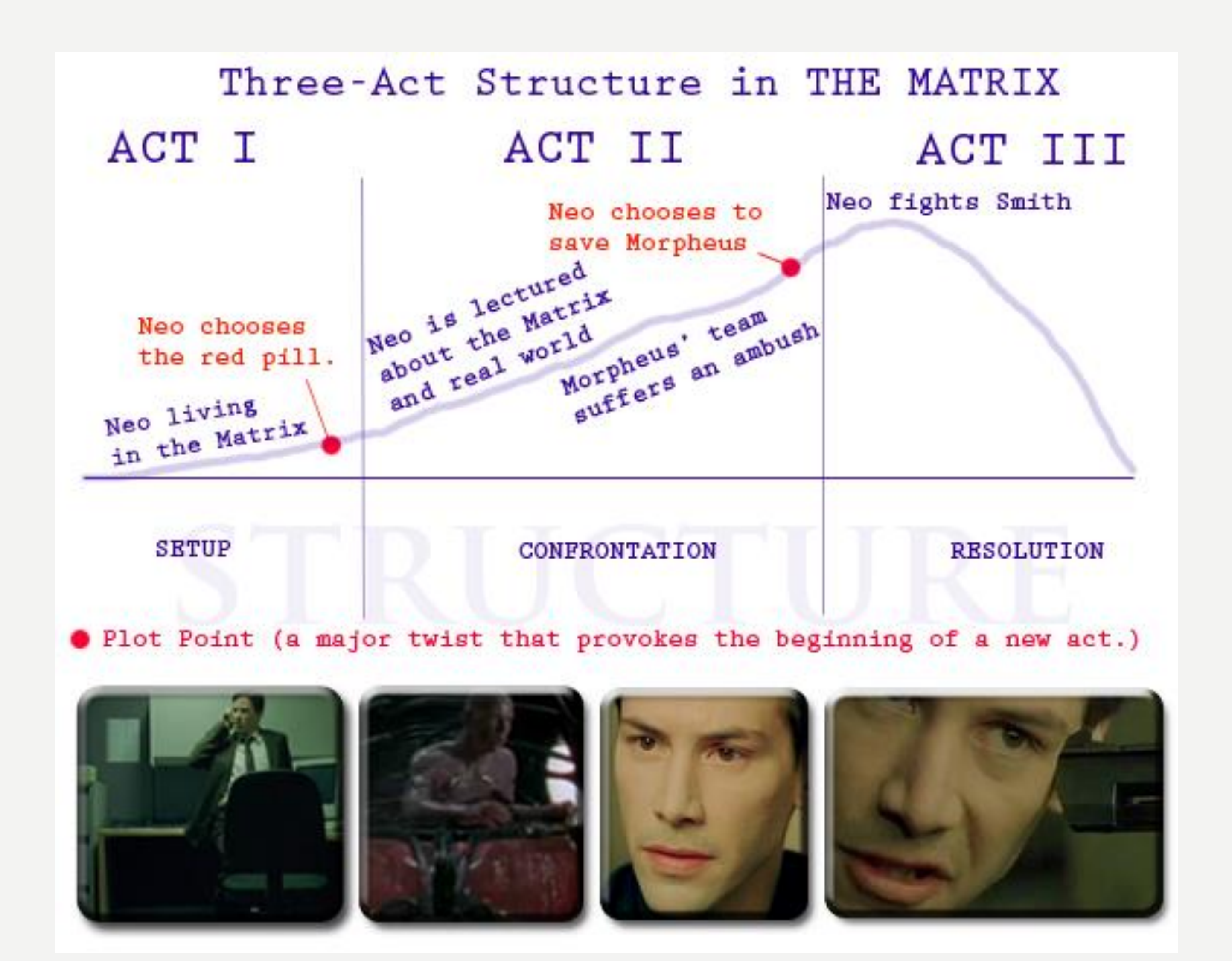
INVESTIGACIÓN

- Parte de la preparación de un escritor es investigar.
- La investigación busca que la historia se sienta real, que sea lógica y ayuda al escritor a ponerle su propia voz
- Las cosas que no se investiguen correctamente afectaran mucho el desarrollo de la historia.

ESTRUCTURA DE LOS TRES ACTOS

- Acto I – Se establece la historia
- Acto II – Se desarrolla la historia
- Acto III – Construcción de un clímax y desenlace




Three-Act Structure in THE MATRIX
ACT I
ACT II
ACT III
Neo fights Smith
Neo chooses to
save Morpheus
Neo is lectured
about the Matrix
and real world
Morpheus' team
suffers an ambush
Neo chooses
the red pill.
Neo living
in the Matrix
SETUP
CONFRONTATION
RESOLUTION
STRUCTURE
Plot Point (a major twist that provokes the beginning of a new act.)

PLANTEAMIENTO

- Creando el contexto
  - El propósito del planteamiento es darnos información vital que necesitamos para que la historia inicie.

ENCONTRANDO EL CATALIZADOR

- Después de las primeras imágenes que inician una película, necesitamos movernos del contexto a la historia, y el evento que pone la historia en movimiento es a lo que llamamos «catalizador».

LA PREGUNTA CENTRAL

- Cada historia es un misterio, y por eso viene acompañada de una **gran pregunta**, una interrogante que se resolverá en el clímax.
- Una vez que tengamos la pregunta, todo lo que suceda en la historia gira entorno a obtener la respuesta.

- *Ahora, la historia está lista para desarrollarse poco a poco.*

ACTO I

- Aquí vamos a plantear la historia, presentar a nuestros personajes y establecer la relación que hay entre ellos.

- Beats:
  - Momentos que puestos juntos crean una escena.

PRIMER PUNTO DE GIRO

- En la estructura de tres actos nos encontraremos con dos puntos de giro, el primero:
  - Le da una nueva dirección a la acción.
  - Nos hace preguntarnos sobre la respuesta a la pregunta central.
  - Suele requerir una decisión o compromiso del personaje principal.
  - Empuja la historia al segundo acto.

ACTO II

- Inicia la acción central de la película, avanza la historia, desarrolla el conflicto, explora el tema y construye las relaciones antes de que el ACTO III nos muestre las consecuencias de las decisiones tomadas en el ACTO II

SEGUNDO PUNTO DE GIRO

- Juega el mismo papel que el primer punto de giro, pero esta vez añade a la situación un sentido de urgencia y empuja la historia hacia una conclusión.

- A veces este punto de giro se presenta en dos «beats»
  - Momento de oscuridad
  - Un nuevo estimulo

ACTO III

- Es el acto con más urgencia y tensión; aquí, la historia ya se está moviendo hacia el gran final.

- El gran final:
  - Climax: En este momento es cuando se contesta la pregunta central.
  - Resolución: Aquí es donde se atan todos los cabos

EL VIAJE DEL HÉROE

